

Kampf beginnt mit den Initiativen würfen. (Geschick, Wahrnehmung oder Intellekt + Wurfergebnis)

## **Kampfaktionen**

### **1. Bewegung:**

- Erlaubt das Bewegen um eine Distanzklasse zusätzlich zu einer anderen Aktion.
- Führt zu einer Erschwernis auf die Herausforderung.

### **2. Rennen:**

- Ermöglicht das Zurücklegen von zwei Distanzklassen.
- Verbraucht die gesamte Handlung und gilt als eine Aktion.

### **3. Vorteile/Nachteile Erzeugen:**

- Kann 2 Vorteile für Verbündete oder 2 Nachteile für Gegner erzeugen.
- Vorteile und Nachteile negieren sich gegenseitig (ausgenommen Statuseffekte).

### **4. Aufwändige Tätigkeit:**

- Beinhaltet Aktionen, die Zeit beanspruchen, wie das Legen einer Falle, Einschüchtern von Gegnern, Kommunikation usw.
- Kann eine Herausforderung erfordern.

### **5. Kämpfen:**

- Führt dazu, dass der Gegner Gesundheit verliert, basierend auf dem ausgewürfelten Schaden.

### **6. Extrahandlung kaufen:**

- Ermöglicht das Kaufen einer zusätzlichen Aktion durch Verbrauch einer Ausdauerreserve.
- Führt zu 2 Nachteilen.
- Erlaubt eine sofortige zusätzliche Aktion in derselben Runde, wobei die Nachteile bereits bei dieser Aktion wirksam sind.

### **7. Helfen im Kampf:**

- Du kannst deine Extraktion auch jederzeit kaufen, um einen Verbündeten bei einer Tätigkeit zu helfen. Nutze dann dafür die Aktion Vorteile erzeugen.

## **Distanzklassen im Kampf**

- Nahkampf: Entspricht einer Wohnzimmerfläche. Dies ist die Basis für Nahkampfaktionen und -interaktionen.
- Kurze Distanz: Vergleichbar mit der Entfernung von Haus zu Haus. Geeignet für kurze Distanzwaffen.
- Mittlere Distanz: Entspricht der Überquerung eines Marktplatzes. Mitteldistanzwaffen sind hier effektiv.
- Weite Distanz: Wie auf einem weiten Feld. Hier sind Langstreckenwaffen und -fähigkeiten gefragt.

Die Distanzklasse bestimmt die Grundschwierigkeit für Kampfaktionen, wobei jede Distanzklasse spezifische Herausforderungen und Taktiken erfordert. Die Distanzklasse befindet sich auf der Ausrüstungs- oder der Magiekarte.

## **Reserven**

### **1. Gesundheitspunkte (Opferwert 10):**

- Repräsentieren die körperliche Unversehrtheit und Widerstandsfähigkeit eines Charakters.

### **2. Ausdauer (Opferwert 5):**

- Steht für die physische Kondition und Fähigkeit, anstrengende Aktionen durchzuführen.

### **3. Moral (Opferwert 5):**

- Beeinflusst die psychologische Standfestigkeit und Kampfbereitschaft des Charakters.

### **4. Mana (Opferwert 5):**

- Wird für magische Handlungen und das Wirken von Zaubern benötigt.
- Der genaue Opferwert kann je nach Rolle und Macht der Magie im Spiel variieren.

Diese Reserven sind zentral für die Ausführung und Ausdauer von Kampfaktionen und anderen Aktivitäten im Spiel. Spieler müssen ihre Reserven strategisch verwalten, um in Kämpfen und Herausforderungen erfolgreich zu sein.

## **Ablauf Diagramm**

### **Was willst du tun?**

- Der Spieler weiß es - Erklär grob, was du tun möchtest. Wie es wirklich ausgeht, entscheidet die Herausforderung.
- Der Spieler weiß es nicht – Ein Monster greift den Spieler an und er sich verteidigen.

### **Pool bauen**

- Attribut + 2. Attribut oder eine Fertigkeit + Ausrüstungsboni+ Vorteile) - Nachteile ( =) - Statuseffekte.

### **Risikowürfel kaufen**

1 Risikowürfel für jeweils -5 Punkte Pool. Insgesamt maximal 5 Würfel.

### **Spezialfähigkeiten bzw Magie**

Du kannst auch Spezialfähigkeiten, Magie und Sondereffekte von Inventarkarten bzw Magiekarten einsetzen. Wann, das steht meist bei den Karten dabei.

### **Würfeln und addieren**

Verbliebener Pool + Würfelergebnisse addieren.

Bei passender Fertigkeit = 1 Würfel neu würfeln. Das bessere Ergebnis zählt, außer die 1, die klebt immer!

### **Ergebnis prüfen**

Vergleiche dein Ergebnis und die Schwierigkeit.

### **Opfer bringen**

Für jeden eingesetzten Würfel darfst du ein Opfer bringen. Blitz gewürfelt? Ein Opfer zählt doppelt.

### **Endgültiges Ergebnis**

Ergebnis - Schwierigkeit + Opferwerte = endgültiges Ergebnis.

### **Szene beschreiben**

Anhand des Ergebnisses beschreibst du allein, oder ihr gemeinsam, was tatsächlich passiert.

## Schadensauswertung im Kampf

### 1. Angriff auswerten:

- Die Herausforderung bestimmt den Treffer und den potenziellen Schaden.
- Mögliche Ergebnisse der Herausforderung:
  - **Ja und:** Trifft, +3 Schaden.
  - **Ja:** Trifft, +1 Schaden.
  - **Ja aber:** Trifft, verursacht aber nur Grundschaten.
  - **Nein aber:** Verfehlt, verursacht aber 1 Nachteil für den Gegner.
  - **Nein:** Verfehlt.
  - **Nein und:** Verfehlt und ein Nachteil für dich.
- Narrativ können statt Nachteilen auch andere Konsequenzen eingeführt werden.

### 2. Schaden ermitteln:

- Grundschaten der Waffe + Attribut + Bonus der Herausforderung + Sondereffekte, Spezialfähigkeiten, Magie.

### 3. Schaden reduzieren:

- Möglich durch Vorteile/Nachteile, Panzerung/Rüstung, Ausrüstung opfern, Sondereffekte, Spezialfähigkeiten, Magie.
- **Vorteile/Nachteile:** Pro Vorteil/Nachteil -1 Schaden, maximal 6 Punkte Reduktion möglich.
- **Panzerung/Rüstung:** Rüstungspunkte reduzieren Schaden um angegebenen Wert, abhängig von der Haltbarkeit der Rüstung.
- **Ausrüstung opfern:** 4 Punkte des Opferwerts reduzieren 1 Schadenspunkt, maximal bis zu 3 Punkte Reduktion.
- **Sondereffekte, Spezialfähigkeiten, Magie:** Folge der Beschreibung des jeweiligen Effekts.